

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi yang berjudul “PEMBANGUNAN GAME VIRTUAL REALITY EDUKASI BERLALU LINTAS UNTUK ANAK SMALB TUNAGRAHITA RINGAN DENGAN PENDEKATAN CTL DI SLB NEGERI CILEUNYI”. Tugas akhir ini disusun sebagai syarat untuk memperoleh Gelar Sarjana Komputer di Fakultas Teknik Ilmu dan Komputer Program Studi Teknik Informatika Universitas Komputer Indonesia.

Penyusunan Skripsi ini tidak akan terwujud tanpa mendapat dukungan, bantuan dan masukan dari berbagai pihak. Penulis ingin menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT, yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan tepat waktu.
2. Ibu dan Ayah yang selalu memberikan doa yang tidak pernah putus dan dukungan yang tidak pernah berhenti baik secara moril maupun secara materil sehingga menjadi alasan bagi penulis untuk tetap berjuang dalam menyelesaikan pendidikan.
3. Bapak Dedeng Hirawan, S.Kom., M.Kom. selaku Dosen Pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu untuk mengarahkan dan memberikan petunjuk yang sangat berharga dalam menyusun Tugas Akhir sampai dengan selesai.
4. Seluruh staff pengajar/dosen di lingkungan Universitas Komputer Indonesia yang telah memberikan pengajaran dan didikan sepanjang proses perkuliahan.
5. Sabahat yang telah mendukung selama perkuliahan berlangsung terutama (Yovie, Ilfan, Fajar, Fathia, Agum, Arum, Sam, Shafa, Nana, Arab, Risal, Ranovan, Vernan, Arif, Ari, Rahman, Naufal, dan Alif).

6. Tikah yang telah menyemangati selama pengerjaan tugas akhir dan memberikan motivasi.
7. Seluruh teman-teman yang telah membantu dan mensupport penulis untuk tetap semangat dan berjuang dalam menyusun skripsi.

Penulis menyadari Tugas Akhir ini masih jauh dari sempurna dengan segala kekurangan. Penulis mengharapkan adanya kritik dan saran yang membangun dari semua pihak dari kesempurnaan Tugas Akhir ini. Semoga Tugas Akhir ini dapat bermanfaat khususnya bagi penulis dan umumnya bagi pembaca.

Bandung, Februari 2020

Penulis

Taofik Rakhman Sudrajat